Мастер звёздных металлов

Гильдия Звездных кузнецов известна своей работой со звездными металлами. Находясь на станции Авессалом, их умение вплетать звездный металл в снаряжение стало известно по всей галактике, и они часто выступают в первых рядах исследователей и добытчиков звездных металлов. Подробнее о звездных металлах см. На страницах 66–67 Armory.

Альтернативные классовые особенности

Мастер звёздных металлов получает альтернативную классовую особенность на 6-м уровне. Если вы также откажетесь от некоторых особенностей своего класса, на 12-м и 18-м уровнях, вы получите дополнительное использование этой этой альтернативной классовой особенности в день за каждую.

Вплетение звёздного металла (Экс) 6 уровень

У вас есть набор звёздного кузнеца, содержащий порошки из звездных металлов, которые вы можете использовать один раз в день для обработки одного предмета. После 10 минут непрерывной работы вы предоставляете предмету свойства выбранного звездного металла на 24 часа, как описано ниже. Для сиккатита выберите холодный (для пользы от холода) или горячий (для пользы от огня) вариант.

Броня

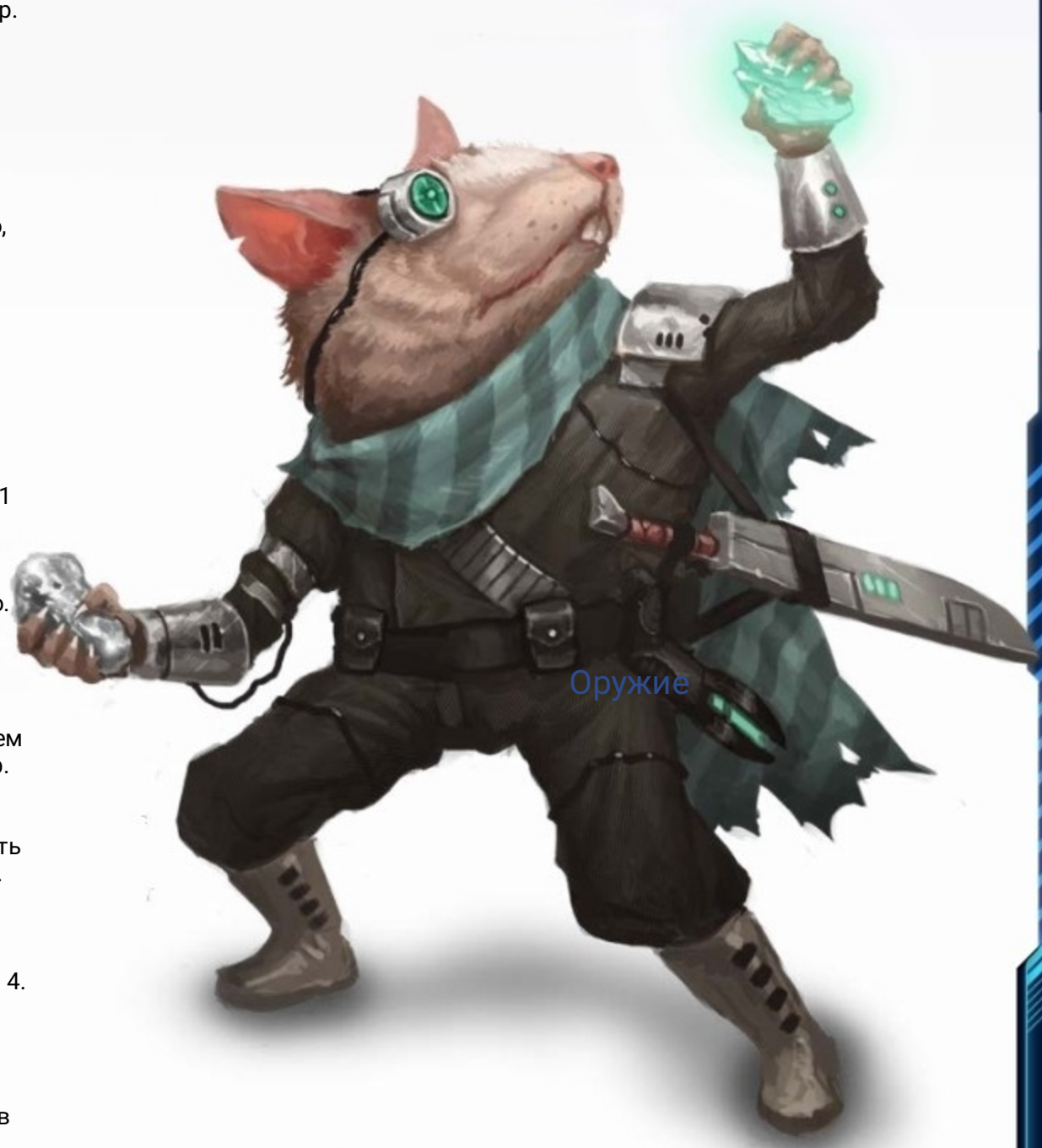
•Абисиум: возможное количество использований всех улучшений брони в сутки увеличивается на 1 (только для тех улучшений, которые можно использовать более 1-го раза в сутки).
•Джезет: носящий получает бонус +2 к проверкам УЗ для преодоления УкМ, который складывается с бонусом, обеспечиваемым доспехами, усиленными джезетом (Armory стр. 66).
•Хоракалькум: носящий получает бонус +2 к испытаниям против замедления и эффектов, влияющих на время.
•Инубрикс: носящий может двигаться сквозь твердые предметы толщиной до 5 футов, как если бы он был бестелесным.
•Нокваль: носящий получает УкМ, равную 6 + ваш уровень.
•Сиккатит: носящий получает сопротивление холоду или огню, равное вашему уровню.

Гибридные и технологические предметы

•Абисиум: возможное количество использований предмета в сутки увеличивается на 1 (только если предмет можно использовать более 1-го раза в сутки).
•Джезет: если предмет является гибридным, его уровень предмета увеличивается на 1. Если предмет является технологическим, рассматривайте его как гибридный предмет.
•Хоракалькум: пока предмет поврежден, он восстанавливает 1 ПЗ в минуту.
•Нокваль: предмет получает бонус +4 к испытаниям против магических эффектов и заклинаний.
•Сиккатит: предмет приобретает иммунитет к холоду или огню.

Транспортные средства

•Абисиум: ТС получает бонус +4 к испытаниям от воздействия окружающей среды. Пассажиры ТС получают защиту от окружающей среды, как если бы они обладали броней с уровнем предмета, равным вашему уровню (Основная книга правил стр. 195).
•Джезет: ТС получает систему автопилота с навыком пилотирования, равным вашему уровню. ТС, у которого уже есть такая система, получает бонус +4 к проверкам пилотирования.
•Хоракалькум: обычная скорость ТС увеличивается на 50 футов, максимальная - на 100 футов, а стратегическая - на 10 миль в час.
•Инубрикс: модификатор пилотирования ТС увеличивается на 4.
•Нокваль: ТС получает бонус +4 к испытаниям против магических эффектов и заклинаний. Пассажиры ТС получают бонус +2 к таким испытаниям.
•Сиккатит: ТС приобретает иммунитет к холоду или огню. Пассажиры ТС получают бонус +2 к их КБ и испытаниям против таких эффектов.

Оружие

•Абисиум: оружие функционирует так, как будто оно сделано из абисиума. Оружие, уже сделанное из абисиума, увеличивает СЛ испытания против своего критического эффекта на 2.
•Хоракалькум: оружие действует так, как если бы оно было сделано из хоракалькума. Оружие, уже сделанное из хоракалькума, увеличивает СЛ испытания против своего критического эффекта на 2.
•Нокваль: оружие функционирует так, как будто оно сделано из нокваля. Оружие, уже сделанное из нокваля, увеличивает свой бонус к броскам урона на 2.
•Сиккатит: оружие работает так, как если бы оно было сделано из холодного сиккатита или горячего сиккатита. Оружие, уже сделанное из сиккатита, увеличивает урон от холода или огня на четверть вашего уровня.